

El modelo *Media Lab*: contexto, conceptos y clasificación. Posibilidades de una didáctica artística en el entorno revisado del laboratorio de medios

The Media Lab Model: Contexts, Concepts and Classification. Possibilities of art teaching in the revised Media Lab environment

Inés Ortega*
Reinaldo Villar**

Recibido: 04-02-2014
Aceptado: 16-05-2014

Resumen

Ante la necesidad de didácticas artísticas adecuadas para la enseñanza del arte actual, este artículo explora determinar las interacciones, significación e implicaciones de los laboratorios de medios, o *Media Lab*, con el ámbito de la producción visual y la educación artística. Después de casi tres décadas del fenómeno de estos espacios, urge una revisión y una evaluación de sus cánones. El debate aborda su génesis producto de un contexto, una visión y un momento específico. Se establece una tipología, además de proponer una investigación en profundidad, más allá de la fascinación por las revoluciones tecnológicas, las promesas de cooperación cultural, las redes del ciberespacio y la interdisciplinariedad cognitiva. Se busca una alternativa, basada en una reorientación didáctica del modelo *Media Lab*, retomando los principios generales de la didáctica artística, textos y experiencias de espacios afines que permitan una acción de resguardo ante la manipulación de la experiencia artística.

Palabras clave:

Educación artística, laboratorios arte-ciencia, co-laboración, interdisciplinariedad, procomún.

Abstract

Given the need for appropriate methods of teaching art in today's education system, this article explores the interaction, meaning and implication of Media Lab models and the sphere of visual production and art education. Almost three decades after the advent of Media Lab spaces, a revision and evaluation of its canons is urgently needed. The debate takes into account the creation of the Media Lab as a product of a specific historical context and circumstances, a vision. A typology has been devised, and also we propose a deep research, which goes beyond the fascination for the technological revolution, the promise of cultural cooperation, Internet networks and interdisciplinary cognitive studies. We looked for an alternative model, based on pedagogical reorientation of the Media Lab model, taking the main lines from didactics in art education, texts and experiences in similar environments that protect the participants' artistic experiences from manipulation.

Keywords:

Art teaching, art-science laboratories, cooperation, interdisciplinary studies, commons.

*Universidad de Valladolid
inesor@mpc.uva.es

** Investigador independiente en proyectos de educación artística no formales, para instituciones del estado chileno

1. Introducción y enfoque metodológico

Este artículo deriva de una tesis doctoral defendida en 2013 en la Universidad de Valladolid, donde se exploraba en profundidad el fenómeno de los *Media Lab*, su relación con el mundo del arte, sus conceptualizaciones y la propuesta de metodologías de trabajo propias de estos espacios¹.

En nuestro estudio se recurrió, desde un punto de vista metodológico, a técnicas basadas en los *estudios críticos* extrapolados a la didáctica artística. La lectura y el análisis de contenido de diversos textos fue el principal modo de investigación empleado, conocido como *análisis crítico del discurso*, ACD (Van Dijk, 1995), combinándose con la observación y la entrevista no estructurada, como participantes en un *Media Lab*. Utilizando métodos heterogéneos, se trataba de entender, describir, explicar y criticar de manera fundamentada la trayectoria genealógica de los *Media Lab*, delimitar la vinculación de éstos con el arte contemporáneo y dibujar sus posibles nexos con la educación artística, entendiendo estas relaciones como un fenómeno de estructura social, mediatizado por un trasfondo histórico determinado. Se recurrió también al análisis de casos concretos de estos laboratorios, lo que permitió realizar una clasificación tipológica, que más adelante abordaremos.

Sin duda, el tema resulta de actualidad, pues es indiscutible la expansión de la tecnología digital, del ciberespacio y de los medios de comunicación en todas las áreas cognitivas. El arte y la educación no son la excepción. Del mismo modo que se posicionan las TICs, en nuestra investigación se apuesta por un espacio de trabajo que siga pautas del estilo *Lab*, figurando obsoletos los términos de “estudio” o “taller”, pero sometiendo a revisión los principios de funcionamiento propios de estos espacios. Generalmente, las formas de trabajo los *Media lab* plantean una opción de colaboración y se caracterizan, invariablemente, por la utilización de tecnología, lo que a priori resulta atractivo, pero no exento de aspectos problemáticos.

2. Arte actual y producción artística colectiva

Desde las Vanguardias históricas, y más nítidamente desde finales de los años sesenta hasta hoy, se exterioriza una transición del constructo de acción individual hacia el colectivo en el trabajo artístico, actualizado teóricamente con enormidad de nombres: *Artivismo*,

¹ Villar, R. (2013). *Procesos artísticos en laboratorios: ¿Los Media Lab, un nuevo espacio para la creación artística?* (Tesis doctoral inédita). Universidad de Valladolid.

Arte Dialógico, Conectivo, Relacional, Contextual, de la Emergencia, Comunitario o Colaborativo. Este fenómeno se presenta, para algunos analistas, como una trayectoria clave para comprender la producción del arte actual, haciendo notar que en él existe una crítica implícita o explícita hacia el fetiche de la subjetividad artística personal. Esta postura crítica se observa en grupos como: Critical Art Ensemble, Ala Plástica, Escuelab, Laboratorio Reivindicación del siglo XX, Collective's ReMuseum, Public Art Lab, Guerrilla Art Collective Project y Marginalia Lab². Todos ellos abogan por la autoría colectiva de proyectos que emergen de la comunidad y repercuten en ella, abriéndose a la participación ciudadana y siendo desarrollados, generalmente, bajo una óptica interdisciplinar. Su propia naturaleza les dota de una condición fluctuante, tanto en lo que se refiere a la composición del grupo, como a los temas que abordan y a la materialización formal de sus producciones, que suelen quedar en un segundo plano respecto al relieve que cobran los procesos de trabajo.

Surgiría, de este modo, una clave invariable, difundida como colaboración, participación e interacción grupal, representada en múltiples opciones productivas, desarrolladas teóricamente desde Brecht a Osborne. El concepto de colaboración (Laddaga, 2011; Rodrigo, 2011; Kester, 2010; Ardenne, 2006), tal cual lo entendemos en nuestra investigación, está caracterizado por traspasar las estructuras de producción y distribución destinadas a las élites y abrirse al ámbito público. Entendemos que la producción artística cooperativa sobrepasa los contextos clásicos del sistema y permitiría resituar a las personas y su experiencia de vivir el arte como un modo de protección ante el artificio de la experiencia, mecanismo propio de algunos espacios de arte que están inmersos y saturados de adormecimiento, suplantación, asalto visual y golpe de efecto.

En respuesta, están desarrollándose nuevas prácticas artísticas que funden lo estético, el arte y el activismo. Productores de arte y analistas han ideado las bases teóricas, a la par que realizan una serie de trabajos que hablan de una nueva situación en el arte. Así, han logrado hallar puntos de conexión entre el arte, las nuevas tecnologías y el movimiento global contra el tardocapitalismo.

3. Entre los nuevos medios y el arte-ciencia

Durante las últimas décadas se ha exteriorizado el modelo *Media Lab*, que se sitúa al alero de una enorme variedad y densidad de discursos y proyectos artísticos y también ligado al arte de los nuevos medios. ¿Cuál es la razón de poner el modelo *Media Lab*

² Critical Art Ensemble (<http://www.critical-art.net/>), Escuelab (<http://escuelab.org/>), Public Art Lab (<http://www.publicartlab-berlin.de/>), Marginalia Lab (<http://marginalialab.com/>).

junto al constructo arte-ciencia-nuevos medios? ¿Cuáles son los antecedentes que los vinculan entre ellos? ¿Qué tienen que ver allí, realmente, la interacción significativa, la autoría compartida, el procomún o la auto-organización?

Existen referencias del afán de fusión de arte y máquinas desde fines del siglo XIX y esto es más significativo cuando se une el uso de medios como la radio, la fotografía, el cine, la telefonía, etc., con los cuestionamientos artísticos e investigaciones producidas a partir de las Vanguardias históricas. Es indicadora la postura artística de Raymond Roussel, detrás de las máquinas de hacer arte que propone en 1910.

Sostenemos que el acuñamiento y difusión del término se sitúa en la lógica conceptual occidental del arte tecnológico y/o la estética científica, que han sido objeto de múltiples estudios desde los años sesenta. Dentro de ese proceso de revisión, pueden destacarse algunos hitos, como la pionera exposición *Cybernetic Serendipity*, celebrada en Londres en 1968, o la exposición *Les Immatériaux* del Centro Pompidou, comisariada por Lyotard en 1985.

Estas y otras experiencias se relacionan y actualizan bajo diversos nombres, siendo los de *Arte medial*, *Arte mediático* y *Mix media art*, algunos de los más extendidos. Por ejemplo, en el Simposio Internacional de Arte Electrónico (ISEA) de 2011, se designa indistintamente al arte de los nuevos medios como: *Computer art*, *Algorithmic art*, *Generative art*, *Information art*, *Evolutionary art*, *Process art*, *Systemic art*, *Cybernetic art*, *Kinetic art*, *Fractal art*, etc. Tal profusión terminológica, ha sido producto, por lo menos en parte, de definiciones que funcionalmente encajan en el ámbito mediático, económico y político cortoplacista, debido a la proximidad de la génesis de los nuevos medios. Esta terminología también hace alusión a las propuestas artísticas que utilizan las redes telemáticas y abiertas a todo público (Brea, 2002).

Los variados análisis han generado elucubraciones que oscilan entre el tecnofetichismo y la tecnofobia. Ambas posturas, enfrentadas, tienen antecedentes en la pretérita discusión entre el formalismo estético y la racionalidad conceptual. A medio camino estaría la estética numérica (Marchán, 1972). Sin embargo, hay discursos que promueven el modelo de colaboración arte-ciencia sin contrapeso analítico, ignorando que el desarrollo tecnológico tiene ramificaciones múltiples y ambiguas, y los artefactos y sus sistemas pueden ser utilizados para reproducir el orden social o para subvertirlo. Feenberg, apoyado en el pensamiento de teóricos anteriores como Flusser o Feyerabend, sintetiza esta idea de manera muy clara, destacando sus aspectos negativos: “La tecnología puede ser y es configurada de un modo tal que reproduce el dominio de pocos sobre muchos” (2005, p. 111).

Al parecer, la articulación presupuesta en los *Media Lab* entre las TICs, las ciencias y el arte, hace referencia más a la forma que al contenido, en el sentido de diseño estético, *disegno*, o de la estética científica y del uso de la lógica estructural del lenguaje, aunque todavía estén en un nivel primitivo, tal como sentencia Lippard (2004). Creemos, más bien, que la experimentalidad esencial del arte o de la ciencia sería una constante violación de los límites de la realidad (Del Río, 2003). En cualquier caso, existirían conceptos prejuiciados históricamente por los sistemas instituidos, que los presentan como contrapuestos.

Desde hace décadas, se mantiene una idea de trasfondo sobre el progreso asociado al arte con el arribo de la tecnología y aún con la digitalización. El tema predominante es la técnica misma. Percibimos que muchos de estos espacios *Lab* están centrados en una búsqueda de innovación de productos, donde los resultados llamativos o lúdicos absorberían lo artístico, diluyéndose en el *entertainment*, o formando parte de lo que Debord llama la “sociedad moderna espectacular integrada” (1990, p. 23). De allí la tesis de Huhtamo (2010), que sostiene que el motor de la vanguardia en el uso tecnológico y de medios de masas estaría en la publicidad y la propaganda política, no en el arte.

4. Referentes del término “*Media Lab*”

La búsqueda de términos y conceptos que gravitan alrededor del concepto Laboratorio (*Lab*) nos remite, al menos históricamente, a un tipo de espacio instituido, acotado, no exento de contradicciones. Sus textos expresan que son espacios, laboratorios, donde se recurre a una metodología específica en el plano de la producción innovadora, con nuevas herramientas tecnológicas, contenidos interdisciplinarios e información en red. Los términos que utilizan el sufijo *Lab* están en boga y sus connotaciones ya no se refieren, únicamente, al ámbito académico o a los centros científicos, al mismo tiempo que se han puesto en circulación como hito cardinal de la esfera de la innovación. El *Media Lab* tendría sus raíces en: a) los laboratorios científicos, b) el laboratorio industrial, c) el laboratorio de diseño, y d) el laboratorio tecnológico digital (Sangüesa, 2013). Según Serra, todos estos entornos se suponen adscritos al usuario avanzado y la innovación abierta (2010). Como antecedente, se podría considerar la pionera propuesta del Laboratorio Experimental de Construcciones Cinéticas del Proletkult de Moscú, a comienzos de los años veinte³. Analistas como Laddaga (2011) y Rodrigo (2011) han estudiado el tema con

³ En dicho laboratorio se trató de activar los nuevos medios de comunicación en espacios colectivos experimentales para organizar una producción artística diferente de la elitista. La aspiración era unir las diferentes competencias cognitivas concordando una correspondencia de intercambio transversal (Raunig, 2007).

profusión de ejemplos de grupos que mezclan el activismo político con la producción artística. En ellos ronda el espíritu de los famosos textos de Benjamin, *El autor como productor* y *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*.

Para una primera aproximación, estableceremos que el término *Lab* se ajusta, básicamente, al uso de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en un espacio-taller determinado, con una metodología de trabajo grupal e interdisciplinar, con actividades y producciones que pueden situarse entre el activismo social y la producción de objetos.

Revisaremos principalmente el denominado *Media Lab*, pues éste está, en un principio, relacionado con las actividades del *New Media Art* y la experimentación con tecnología digital y de las telecomunicaciones. Es un hecho divulgado que la expresión *Media Lab*, que es un acrónimo proveniente del inglés *Media Laboratory* y cuya traducción original sería “Laboratorios de medios de comunicación”, se ha transformado en genérico de los espacios que trabajan con objetivos similares, como son los: Laboratorios arte-ciencia (*Lab Scienceart*); Laboratorios vivientes (*Living Lab*); Laboratorios ciudadanos (*City Lab*); Laboratorios de fabricación (*Maker Lab*, *Fab Lab*); Laboratorios de comida (*Food Lab*); Laboratorios de activismo (*Hacker Labs*, o *Hacker Spaces*); y los Laboratorios temporales de medios (*Temporary Media Labs*), entre otros.

También se asume, a fuerza de insistencia comunicacional, que el término se acuña y establece en el M.I.T. de Boston en 1985, en el Grupo de Arquitectura y Máquinas, con el objetivo original de crear un laboratorio de producción de objetos para la industria informática y de telecomunicaciones. Sin embargo, habría que considerar otros hechos que modelan su génesis. Por ejemplo, Román Gubern, investigador becado en el M.I.T., constata que el único centro de esa universidad desvinculado de la industria y la tecnología militar es el Centro de Estudios Visuales Avanzados, CAVS, (en Brand, 1989). Desde el año 1967, Kepes, junto a otros profesores de la escuela de Arquitectura del M.I.T., concibe un programa de becas y el uso de los nuevos recursos tecnológicos en el arte, con la interacción de artistas, científicos e ingenieros, contando, además, con la participación de la industria, el entorno urbano y los medios de comunicación. Al parecer, el beneficio publicitario que les reporta el CAVS conduce, de algún modo, a la propuesta de un nuevo centro de similares características.

Otro antecedente a considerar es cuando el editor Jean-Jacques Servan-Schreiber publica, en 1980, *El desafío mundial*, a propósito del repunte tecnológico y de la informatización de Japón, haciendo hincapié en la capacidad de la tecnología y la informatización

para superar los desequilibrios globales. Semejante diagnóstico impulsa al Gobierno de Mitterrand a crear el instituto de informatización de Francia, con el nombre de Centro Mundial de Informática y Recursos Humanos, bajo la presidencia de Servan-Schreiber y la dirección de Negroponte y Papert. Finalmente, por problemas de fondos, y a raíz de un informe del Tribunal de Cuentas, el proyecto se cancelaría en 1985. En esta experiencia surgen una serie de hechos significativos, que van desde el acuñamiento de nombres similares, o la prioridad discursiva del uso de tecnologías para un futuro argumentado como promisorio, hasta la negociación con gobiernos y empresas, con la finalidad de vender proyectos y prototipos por cantidades.

El regreso de Negroponte al M.I.T., con la idea de continuar con un laboratorio para el diseño de productos de consumo, así como el encargo de la redacción del libro *El Laboratorio de Medios: Inventando el futuro en el M.I.T.* a Brand (1989), tiene un trasfondo mediático destacado. El texto promete un ambicioso futuro informático, interactivo, holográfico, de alta definición, etc. (Ibídem). Pero el nexo entre el *Media Lab*, las artes visuales y los artistas, resulta llamativamente superficial:

Jérôme Wiesner, amigo de Alexander Calder, Picasso y otros artistas de la misma categoría, ha promovido el arte en el M.I.T. a lo largo de toda su carrera. Negroponte es originalmente arquitecto y tiene el cuidado de un artista en la calidad de toda presentación en la que participa (Brand, 1989, p. 90).

En consecuencia, puede afirmarse que existen una serie de iniciativas, hacia finales de los años sesenta, que apuntan a producir y difundir trabajos artísticos y de diseño utilizando ordenadores y otras herramientas tecnológicas y de los medios de comunicación de masas. Actualmente, cientos de centros se autoproclaman agentes de innovación, diseño y construcción, aspirando a experiencias integradoras, en la confluencia del arte, la ciencia y las TICs. Se trata de iniciativas vinculadas al “ciberespacio”, término que aparece en la novela de Gibson de 1984, *Neuromante*, junto a la expresión “medios masivos de comunicación”, que procedía del ensayo de 1958 sobre el *Pop Art* de Alloway, *Las artes y los mass media*.

Aunque parece complejo precisar un canon del *Media Lab*, es posible aunar algunos tópicos comunes de funcionamiento, estructura social y conceptualización. Así, los *Media Lab* pueden asociarse con la sociedad del conocimiento, la industria cultural y la producción de prototipos. A través de nuestro estudio, hemos podido comprobar que la complejidad cooperativa e interdisciplinar presenta enormes diferencias de grado entre un espacio y otro. Los fines que persiguen estos espacios pueden ser disímiles, ya sean esteticistas, competitivos, individualistas, funcionales o ludotécnicos. Por lo tanto, no

todos ellos son, sólo por autodefinición, una opción de experimentación artística cooperativa e interdisciplinar. La intencionalidad colectiva de los seres humanos es compleja y las investigaciones sobre la génesis de la cooperación social humana, ya sea desde la psicología del desarrollo cognitivo, la psicología social, la neurobiología, la antropología cultural, la economía experimental o la sociología del arte, no son concluyentes (Tomasello, 2010).

Si nos atenemos a los antecedentes expuestos, una definición estricta del término *Media Lab* que concluimos sería: el *Media Lab* es un laboratorio instituido para proyectar prototipos y herramientas de consumo utilizables en los medios de comunicación. El *Media Lab* es impulsado con ese nombre desde una universidad estadounidense, con el objetivo de reunir a profesionales de distintas disciplinas en la consecución de productos innovadores. El ingreso a este centro universitario está normado y jerarquizado. Su financiamiento proviene de las grandes corporaciones de las comunicaciones, la electrónica, la informática y de fondos de los estados. Aunando experiencias positivas precedentes y que le permitieron desvincularse de la industria bélica, el modelo ha derivado en el último tiempo al comercio masivo de productos informáticos destinados a los países en vías de desarrollo. Paralelamente, el término en auge se adopta en diversas universidades estadounidenses y canadienses, así como en Asia, Europa e Iberoamérica, siguiendo, en algunos casos, un esquema diferente y publicitando una imagen renovada y participativa⁴. Por tanto, los orígenes del medialab difieren bastante de lo que generalmente se difunde y surge el interrogante de adoptarlo sin más como un lugar en el que se produce una educación artística actualizada.

5. Educación artística en la contemporaneidad

Es complejo conformar un panorama consistente en los ejes de una educación artística en la contemporaneidad, pues el primer problema es que no existe una definición genérica de educación artística (Coelho, 2009). Pero existen algunas prácticas artísticas de referencia, fruto del trabajo de personas que utilizan patrones de cooperación en un clima de transversalidad. Prácticas que por un lado desmitifican las creencias asentadas de la autonomía del arte y la singularidad del genio artístico y, por otro, consideran que las acciones colectivas artísticas no difieren sustancialmente de otras clases de trabajo (Becker, 2008).

⁴ Como ejemplos, Artscience labs, Boston, EUA (<http://www.artscienceprize.org/asp/>); Human Media Lab, Kingston, Ontario, Canada (<http://www.hml.queensu.ca/>); YCAM, Yamaguchi Center for Arts and Media, Yamaguchi, Japón (<http://www.ycam.jp/en/>); ALIVE Hong Kong (<http://www.cityu.edu.hk/scm/alive/>); Expin Medialab Universidad Autónoma de Occidente, Cali, Colombia (<http://expinmedialab.co/>).

Se trata de aportar una didáctica artística que fomente formas de pensar cuestionadoras y de procesar los objetos diferentes a lo promulgado por el modelo *Media Lab* instituido. Se trata de vivenciar la producción y apreciación del arte colectivamente, cuestionando las retóricas que alimentan y mantienen las desigualdades, retóricas utilizadas como instrumento de supremacía, empobrecimiento y separación, lo que lleva a la desaparición de la esfera compartida.

Es cardinal un proceso de auto-organización y de análisis de cómo enfrentan los grupos su independencia para producir arte. El eje de esta independencia sería una didáctica de los objetos e imágenes, considerando que el sistema del arte está compuesto de una pluralidad de competencias, métodos y dimensiones. Precisamente, esta pluralidad de categorías y actores implicados conduce a cuestionar los postulados del arte como un hecho producido por individuos escogidos. Nos interesa, pues, enfocarnos en los espacios que permiten el trabajo colectivo, la auto-organización, la fusión de inteligencias y autorías, en prácticas del procomún.

Según organizaciones como UNESCO y UNICEF, la educación artística requiere de aprendizajes interconectados en diversos planos, incluyendo la integración de personas, de áreas o de disciplinas, así como la integración continua de conocimientos y experiencias nuevas, por lo que, desde estos organismos, se aboga por emprender iniciativas colaborativas entre copartícipes y sectores interesados. Expertos en currículo, como Beane, defienden que el arte constituye un área propicia para la participación activa colaborativa (2005), si bien existen escollos inherentes al sistema, como la compartimentación disciplinar o la desvinculación de los aprendizajes académicos respecto a la vida comunitaria. De cara al trabajo en los *Media Lab*, se trataría de avanzar en las dinámicas de una comprensión más acabada, por ejemplo, entre humanidad y ciencia, una posibilidad de “avenir mundos” (Sánchez, 2011, p. 293), de crear lugares donde manejarse integradamente en el diálogo y establecer conexiones diferentes (Martinello y Cook, 2000).

Un caso de educación artística integradora es el *Community based art education* (CBAE), cuyo objetivo principal es la educación en relación con un contexto físico, social y cultural específico. Por ejemplo, la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad de Laponia promueve un modelo de formación de educadores artísticos que implica un trabajo comunitario, desde la realización de eventos, hasta la producción artística en hospitales (Palacios, 2010). En cuanto a la educación artística en ambientes informales, podemos citar como ejemplos significativos las experiencias colaborativas de la organización SLYM, en Chicago, y el proyecto *Delta*, en Londres, estudiados extensamente por Rodrigo (2007, 2011).

6. Colaboraciones y jerarquizaciones en la educación artística

Un referente utilizado en la investigación para tratar el aspecto colaborativo y transversal del trabajo artístico, fue la tesis de Howard Becker contenida en el libro *Mundos del arte: sociología del trabajo artístico* (2008). Allí postula, corroborado por múltiples ejemplos, que el mundo del arte actual es un entramado de colaboraciones y jerarquizaciones, en un marco que denomina *Labeling Theory*. Éste es el estudio de las interacciones cotidianas que compiten en la formación del etiquetaje material y mental de objetos y personas en el campo del arte. En los mundos de arte, el enfoque tiene como objeto exclusivo el considerar la experiencia real y no las representaciones que se hacen de ella los actores. Becker maneja una deconstrucción de las concepciones conservadoras: superioridad intrínseca de las artes y de los géneros mayores, individualidad del trabajo de arte y singularidad del productor. La base de la *Labeling Theory*, teoría del etiquetado o de la reputación, es la certificación de que la reputación de artistas, obras y lugares, es el resultado de interacciones y acciones colectivas de los distintos mundos del arte, basadas en prejuicios.

El mundo del arte sería un sistema con una red de producción y distribución, hecho posible en cuanto posee convenciones, movilización de recursos y la colaboración entre diferentes actores. En este sistema influye el papel del Estado, así como el tipo de artista involucrado, ya sea el profesional instituido, el *outsider*, el artesano o el ingenuo. Las teorías y argumentaciones encaminadas a distinguir un trabajo de calidad persiguen hacernos creer que ello es la base de toda definición seria y racional del arte, aduce Becker (2008), postura que nos remite a la *Teoría institucional del arte*, con Arthur Danto y George Dickie como principales representantes.

Más bien, se trata de observar quién hace qué cosa con quién (Becker, 2008). De esta manera, se entiende que la educación artística y el arte son parte de la vida social y constituyen momentos de construcción de interacciones, asociados a un juego experimental que incluye un cuestionamiento social, más allá de la discusión de un problema intelectual.

7. Educación artística y procomún

Según Ortega y Rodríguez, el vínculo social de interacción se aprecia en las manifestaciones del procomún (2011). Teóricos y artistas se interesaron en reflotar este término

hacia fines de los años noventa, relacionándolo con fenómenos como los *commons*, el *potlatch* o el *giveaway*. Éstos tienen un origen diverso. Los *commons* eran espacios compartidos que permitían el diálogo y el proceso democrático, en Nueva Inglaterra, y conferían carácter de propiedad colectiva a una serie de bienes del mundo natural, así como a objetos simbólicos, respetando ciertas normas (Fernández, 2010). El *potlatch* consistía en la distribución gratuita de los bienes tangibles, propia de las comunidades indias Kawakiutl (Ortega y Rodríguez, 2011). Según Penzel, el *giveaway* es una dinámica que comprende cuatro funciones: la distribución, la participación, la autocomercialización y la propaganda. Esta palabra se emplea desde fines del siglo XIX, en relación con la publicidad económica y política, para la designación de ciertas prácticas de comercialización y propaganda (en Butin y Chamorro, 2009). En la búsqueda de una definición satisfactoria de procomún, aparecen alcances genealógicos y semánticos de vínculos antropológicos, económicos, jurídicos o sociopolíticos. Un segundo elemento se relaciona con el saber común y la enseñanza de éste.

En definitiva, el procomún es un desafío a la narrativa individualista, fruto de un posicionamiento teórico que parte de la premisa de que el conjunto de saberes, así como los recursos naturales básicos, pertenecen a la colectividad. Esta postura está reconocida, al menos parcialmente, en la Declaración Internacional de Derechos Humanos (Resolución de la Asamblea General 217 A, del 10 de diciembre de 1948, artículos 17 y 27). El procomún es la antítesis del concepto de propiedad privada y se extiende a la producción simbólica y de propiedad intelectual. Por otro lado, los bienes simbólicos son abstractos, dinámicos y pueden traducirse, transformándose en nuevos formatos (Vercelli, 2009; Estalella, Rocha y Lafuente, 2013). Sin embargo, es probable que el mercado obstaculice la circulación de los recursos contruidos en colaboración que carecen de fines comerciales (Ibídem).

La Declaración de Ginebra sobre el futuro de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, dependiente de la ONU, ofrece una opinión contundente al respecto, criticando las crecientes barreras que afrontan los autores. En esta declaración se expresa que los intereses privados malversan los bienes sociales y públicos, y cierran el acceso al dominio público.

Por generaciones la OMPI ha respondido primordialmente a las estrechas preocupaciones de poderosas editoriales, empresas farmacéuticas, productoras de vegetales y otros intereses comerciales [...] Las enormes diferencias en la capacidad de negociación conducen a resultados injustos entre individuos y comunidades creativas (tanto modernas como tradicionales) y las entidades comerciales que venden cultura y conocimiento como bienes (OMPI, 2004).

Pero esta concepción comunitaria de bienes y recursos también incluye los afectos, en una situación que imbrica humanidad y naturaleza (Hardt y Negri, 2011). Principalmente son valoradas las iniciativas fuera del marco del Estado, con formas de colaboración, auto-organización, voluntariado, *amateurismo* o activismo. Entre ellas pueden mencionarse iniciativas con formas de auto-organización no gubernamentales, como la *Royal Society*, la *Encyclopédie*, el *Oxford English Dictionary*, o los más recientes *Left Book Club*.

En la actualidad las teorías y experimentos sobre la colaboración cultural provienen de muchas disciplinas: la biología evolucionista, la economía experimental, la teoría de los juegos, la antropología cultural y biológica, y la psicología cognitiva, social y evolutiva. Así, por ejemplo, desde la psicología del desarrollo, en las investigaciones de Tomasello (2010), que fija los orígenes de la cooperación humana en sus aspectos filogenéticos y ontogenéticos focalizándolo en dos fenómenos fundamentales: el altruismo y la colaboración.

8. Hacia una tipología del *Media Lab*

Creemos que las definiciones y clasificaciones para el fenómeno estudiado son relativas, en parte, porque la gran mayoría de los discursos en circulación sólo responden a una óptica histórica y política en contextos estadounidenses-europeos. Aun así, sugerimos una tipología básica de los lugares donde se otorga prioridad a la utilización de herramientas informáticas y propias de los *mass media*. Por tanto, proponemos una clasificación de centros que poseen elementos del *Media Lab*, en los contextos señalados: A) Centros culturales, B) Académicos, C) Profesionales, D) Cívicos.

Por ejemplo, visualizamos el *ZKM* (Karlsruhe, Alemania) como un *Centro cultural*, es decir, un megacentro institucional que incluye espacios de exposiciones, bibliotecas, y produce eventos de diverso tipo con un concepto universalista de arte-tecnología. Como centro *Académico*, entre muchos, está el espacio universitario *SymbioticA* (Perth, Australia), que funciona con todas las formalidades de la academia, con la pretensión de enlazar las ciencias médicas y las artes. Con respecto a los centros *Profesionales*, está *Artists in labs* (Zurich, Austria) que, en el fondo, es más un programa de residencia para profesionales del arte y las ciencias. Finalmente, del ámbito *Cívico*, señalamos a *Medialab-Prado* (Madrid, España), que es un espacio de estructura institucional y programas, principalmente de orden social-tecnológico, cuya postulación es de público conocimiento⁵.

⁵ ZKM (<http://www.zkm.de/>), SymbioticA (<http://www.symbiotica.uwa.edu.au/>), Artists in labs (<http://artistsinlabs.ch/>), Medialab-Prado (<http://medialab-prado.es/>).

Al analizar con mayor detención estos proyectos culturales, observamos que se presentan como cuatro modos diferenciados de inserción que cubren aspectos de formación, producción o divulgación. Los centros manejan una dinámica desequilibrada entre áreas, lo cual se traduce en una inclinación prioritaria hacia conocimientos de máquinas y ciberespacio. Además, los casos mencionados reflejan diferentes grados de hegemonía y exclusión, expuestos en sus formas de participación y de acceso a los recursos. Existen espacios *Lab* altamente acotados y excluyentes que sólo admiten profesionales con experiencia y grado académico en los ámbitos de las ciencias y el arte. Por otro lado, existen espacios *Lab* que se forman integrando a una variedad enorme de personas de diferentes sectores artísticos, sociales y educativos en comunidades que determinan sus propios grados y formas de participación.

Por los datos revisados, se concluye que no existe una definición de *Media Lab* que pueda aplicarse rigurosamente a otros espacios. Un déficit detectado radica en su ambigüedad discursiva, asumida al plantearse, por ejemplo, como espacios de arte y ciencia, donde la presencia del arte es mínima, ya sea por la presión de los compromisos corporacionales para producir innovación de productos, u otros. Asimismo, al referirse a la tan aludida cooperación que practican, no puntualizan ese grado de participación, más próximo a la competitividad, o la explotación, que a la autonomía.

A estas alturas de los discursos y la difusión, la propuesta de reorientación conceptual de los Laboratorios de Medios, busca crear recursos para la educación en arte que, de algún modo, retomen la forma colectiva de trabajar artísticamente, constituyendo una alternativa al modelo profesional de propiedad, con un discurso autorreflexivo, un arte y una teoría críticos (Buchmann, en Butin y Chamorro, 2009). Principalmente, se hace necesaria la prevalencia de una interacción significativa y colaborativa entre la educación artística y la producción multidisciplinar en espacios auto-organizados, permeables al procomún y a resguardo de la manipulación mercantil.

Significa embarcarse en una propuesta fundamentada que, necesariamente, revitalice e invierta el concepto, sus modos de operar y sus interacciones, demarcada por colaboraciones estructurales y metodológicas, estables y significativas, entre los mundos educativo, artístico y social. El objetivo último sería recuperar la potencialidad de la inteligencia grupal y afectiva, de modo que las tareas cognitivas, comunicacionales, aquéllas más propias de las tecnologías o las ciencias aplicadas, no fueran la prioridad.

Esto se fundamentaría en las praxis que sustentan la acción cooperativa de la producción artística (Becker, 2008), prácticas de trabajo apoyadas en patrones de cooperación

y desarrolladas en un clima de transversalidad (Raunig, 2007; Bain, 2007). La reorientación del nuevo Laboratorio se propone como una herramienta comunitaria para restablecer un equilibrio ecológico entre la cultura y el comercio (Rifkin, 2000), contrarrestando la mercantilización del conocimiento simbólico de los bienes (Yúdice, 2002).

Para estos nuevos espacios, la referencia más próxima sería el *Floating Lab Collective's Re Museum*, en Washington DC, 2012, grupo que trabaja anónimamente y en el cual determinadas comunidades definen su concepto de arte y aportan sus producciones. Otras instancias serían las ya mencionadas Escuelab en Lima, Ala Plástica en Buenos Aires, Marginalia Lab en Belo Horizonte y Laboratorio Reivindicación siglo XX en Talca, Chile, del cual participamos como director. Se trata de un espacio participativo, experimental y abierto a múltiples disciplinas, con la finalidad de producir arte actual como respuesta a la dinámica de los espacios establecidos preocupados por la suplantación, el asalto visual y el adormecimiento. Este nuevo tipo de Laboratorio busca revalorizar la experiencia colectiva, con un énfasis claro en un formato artístico regido por la auto-organización y caracterizado por la incorporación de realizadores con trayectoria y de jóvenes de entre 15 y 30 años, con y sin experiencia, que estaban fuera del ámbito de las instituciones artísticas. En la misma línea, en España podrían destacarse proyectos como Alg-a Lab. En el lado opuesto, el proyecto de arte actual presentado en *Art Labs* de San Diego, en 2013, el cual es una feria de arte profesional comisariada por representantes de centros de arte, universidades y editoriales asociadas a diseñadores de productos.

La orientación para un nuevo Laboratorio es colindante a una “construcción de situaciones”, una aventura artística de intervención (Sainz, 2011, p. 12). Acción de experimentos auto-organizados y cooperativos que configuren un clima de intercambio transversal, aspirando a producir lugares que se aparten de los medios, de los géneros y teorías tradicionales de la concepción canónica del arte.

9. Consideraciones finales

Según la evaluación teórica-empírica efectuada, existe un marco ideológico-histórico de facto que ha determinado un vocablo, *Media Lab*, más bien comunicacional, pregonando una mezcla de denotaciones y connotaciones que sólo confunden al área. En estricto rigor, el *Media Lab* del M.I.T. de Boston, obedece a un esquema contrapuesto y muy diferente, por ejemplo, al Laboratorio Experimental de Construcciones Cinéticas de Moscú. Las definiciones estereotipadas de *Media Lab*, apuestan más bien por un proyecto de postulados genéricos, en principio seductor y atractivo, lo que refleja

ansias por espacios y lugares de participación reales, pero que no es demostrativo. También abunda literatura de difusión sobre sus aspectos genéricos, como el uso de las últimas tecnologías, o la aspiración de colaboración transversal y multidisciplinar. Pero las evidencias genealógicas del *Media Lab* muestran parentesco con la burocracia, la jerarquización y aparecen ligadas a la empresa y la venta de prototipos, denunciando una escasa presencia de proyectos artísticos. Lo más probable es que por allí se reste capacidad de resistencia, así como dimensión de análisis, y aumente la distracción y la capacidad productiva mercantil.

Del mismo modo, esta experiencia arrojó que la educación artística y las didácticas necesarias para estos espacios requieren una micropolítica diferente en los planes de estudio, que dé espacio a realizadores, maestros e investigadores para el análisis de teorías, conceptos y términos como *arte de los nuevos medios*, *tecnocultura*, *lenguaje multimedia*, *alfabetización digital*, etc., formulados con el mismo ímpetu y recursos que se fomenta el uso de las TICs. Se propone, pues, una introducción a un tipo diferente de trabajo artístico colectivo, que incluye seminarios, conferencias y talleres. La nueva interacción Laboratorio-arte-educación que planteamos podría constituirse en una alternativa. Específicamente, la didáctica de la educación plástica y visual retomaría una metodología centrada en dos aspectos: los contenidos conceptuales y los contenidos procedimentales. Teniendo como norte principal, para el primer tema, el desentrañar los mecanismos críticos de por qué y cómo se define un objeto o imagen de arte y en segundo lugar, cuáles son los procedimientos y métodos a seguir en ese espacio, que debería marcar una diferencia con la didáctica de otros proyectos. La idea es socavar la figura de un consumidor contemplativo y pasivo del objeto artístico propio del espacio instituido. El arte puede allí revelar su verdadero valor de uso, dejando al margen su valor de cambio. Hacer hincapié en el valor de uso del arte, significa el cómo la gente puede participar en producirlo, construyendo entornos de actividades autopedagógicas.

10. Referencias bibliográficas

- Ardenne, P. (2006). *Un arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación*. Murcia: Cendeac.
- Bain, K. (2007). *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*. Valencia: Universitat de València.
- Beane, J. (2005). *La integración del currículum. El diseño del núcleo de la educación democrática*. Madrid: Morata, Ministerio de Educación y Ciencia.
- Becker, H. (2008). *Los mundos del arte: sociología del trabajo artístico*. Buenos Aires: Bernal, Universidad Nacional de Quilmes.
- Brand, S. (1989). *El Laboratorio de Medios. Inventando el futuro en el M.I.T.* Madrid: Fundesco.

- Brea, J. L. (2002). *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Consorcio Salamanca 2002.
- Butin, H. y Chamorro, J. (2009). *Diccionario de conceptos de arte contemporáneo*. Madrid: Abada.
- Coelho, T. (2009). *Diccionario crítico de política cultural: cultura e imaginario*. Barcelona: Gedisa.
- Danto, A. (2002). *La transfiguración del lugar común: una filosofía del arte*. Barcelona: Paidós.
- Debord, G. (1990). *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*. Barcelona: Anagrama.
- Del Río, V. (2003). El espacio ideológico del arte y la ciencia. *Lápiz: Revista Internacional de Arte*, 193, 28-39.
- Estalella A., Rocha J. y Lafuente A. (2013). Laboratorios de procomún: experimentación, recursividad y activismo. Vol. 10. Recuperado de: <http://teknokultura.net/index.php/tk/article/view/121/pdf>
- Feenberg, A. (2005). Teoría crítica de la tecnología. *Revista CTS*, 2/5, 109-123.
- Fernández, A. (2010). *La singularidad del procomún y los museos* (Tesis doctoral inédita). Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Granada.
- Hardt, M. y Negri, A. (2011). *Commonwealth: el proyecto de una revolución en común*. Madrid: Akal.
- Huhtamo, E. (2010). *Una arqueología multimedia de altura*. Conferencia dictada en Medialab-Prado, el 10 de febrero. Recuperado de http://www.medialabprado.es/article/open_up
- Kester, G. (2010). *Re-pensando la autonomía: la práctica artística colaborativa y la política del desarrollo*. Recuperado de <http://issuu.com/blogguerrero/docs/transductores>
- Laddaga, R. (2011). *Estética de laboratorio*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Lippard, L. (2004). *Seis años: la desmaterialización del objeto artístico de 1966 a 1972*. Madrid: Akal.
- Marchán, S. (1972). La "estética científica" de Max Bense. En Bense, M. (Ed.), *Introducción a la estética teórico-informacional: fundamentación y aplicación a la teoría del texto* (pp.7-17). Madrid: Alberto Corazón.
- Martinello, M. y Cook, G. (2000). *Indagación interdisciplinaria en la enseñanza y el aprendizaje*. Barcelona: Gedisa.
- OMPI (2004). *Declaración de Ginebra sobre el futuro de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual*. Recuperado de <http://www.cptech.org/ip/wipo/genevadeclaration.html>
- Ortega, F. y Rodríguez, J. (2011). *El Potlatch digital. Wikipedia y el triunfo del procomún y el conocimiento compartido*. Madrid: Cátedra.
- Palacios, A. (2010). Educación artística comunitaria en Finlandia: entrevista a Timo Joke-la. *Pulso: Revista de educación*, 33, 109- 127.
- Raunig, G. (2007). *Art and revolution: transversal activism in the long twentieth century*. Los Ángeles: Semiotext(e).
- Rifkin, J. (2000). *La era del acceso: la revolución de la nueva economía*. Barcelona: Paidós.
- Rodrigo, J. (2007). *De la intervención a la re-articulación: trabajo colaborativo desde políticas culturales*. Recuperado de <http://javierrodrigomontero.blogspot.com.es/2010/04/de-la-intervencion-la-re-articulacion.html>

- Rodrigo, J. (2011). *Políticas de colaboración y prácticas culturales: redimensionar el trabajo del arte colaborativo y las pedagogías*. Recuperado de <http://javierrodrigomonte.blogspot.com.es/2011/12/politicas-de-colaboracion-y-practicas.html>
- Sainz, A. (2011). *Rupturas situacionistas: superación del arte y la revolución cultural*. Ciempozuelos: Tierradenadie Ediciones.
- Sánchez, J. (2011). *La nueva ilustración: ciencia, tecnología y humanidades en un mundo interdisciplinar*. Oviedo: Nobel.
- Sangüesa, R. (2013). La tecnocultura y su democratización: ruido, límites y oportunidades de los Labs. *Revista CTS*, 8, 259-282.
- Serra, A. (2010). Citilabs: ¿Qué pueden ser los laboratorios ciudadanos? *La Factoría*, 45-46. Recuperado de <http://www.revistalafactoria.eu/articulo.php?id=523>
- Tomasello, M. (2010). *¿Por qué cooperamos?* Madrid: Katz Editores.
- Van Dijk, T. A. (1997). *Racismo y análisis crítico de los medios*. Barcelona: Paidós.
- Vercelli, A. (2009). *Repensando los bienes intelectuales comunes* (Tesis doctoral inédita). Universidad Nacional de Quilmes.
- Yúdice, G. (2002). *El recurso de la cultura: usos de la cultura en la era global*. Barcelona: Gedisa.